

**La Educación artística y el deporte como herramienta lúdica para mejorar la
convivencia de los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe.**

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialistas en Pedagogía de la Lúdica,
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Andrea Valenzuela Alvarado & Ricardo Alfonso Riveros Morales

Julio, 2019

Resumen

El presente proyecto tiene como fin implementar estrategias lúdicas a base de actividades artísticas, deportivas y culturales, dirigidas a fortalecer los valores, a mejorar la convivencia social, y combatir la agresividad en el entorno familiar y social que presentan los estudiantes de la Institución Educativa Antonio José Uribe.

Identificada la violencia como un problema social en los hogares e instituciones educativas colombianas, la propuesta va dirigido a niños y adolescentes quienes son considerados como grupos vulnerables a los diferentes factores cotidianos como los ambientales, sociales, y familiares que conllevan en la mayoría de los casos al uso de sustancias psicoactivas, al comportamiento inadecuado en ámbitos internos y externos donde se desenvuelve.

Con la intención de dar a conocer la realidad violenta de los espacios educativos colombianos, la investigación pretende incentivar y mejorar las relaciones interpersonales, canalizando los niveles de agresividad y fortaleciéndolas a través del juego de forma constructiva y recreativa, por tal motivo se fundamenta en determinar la lúdica como un espacio de recreación y esparcimiento que les permite compartir, socializar, comunicarse asertivamente y mejorar su rendimiento académico.

Palabras claves: Violencia, arte, deporte, sustancias psicoactivas, convivencia, propuesta lúdica.

Abstract

This project aims to implement playful strategies based on artistic, sports and cultural activities, aimed at strengthening values, improving social harmony, and combating the aggression in the family and social environment presented by the students of the Educational Institution Antonio José Uribe.

Identified violence as a social problem in homes and educational institutions in Colombia, the proposal is aimed at children and adolescents who are considered vulnerable groups to the different everyday factors such as environmental, social, and family that entail in most cases to the use of psychoactive substances, to inappropriate behavior in internal and external environments where it develops.

With the intention of making known the violent reality of the Colombian educational spaces, the research aims to encourage and improve interpersonal relationships, channeling levels of aggression and strengthening them through play in a constructive and recreational manner, for this reason is based on determining playful as a space for recreation and leisure that allows them to share, socialize, communicate assertively and improve their academic performance.

Keywords: Violence, art, sport, psychoactive substances, coexistence, playful proposal.

La Educación artística y el deporte como herramienta lúdica para mejorar la convivencia de los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe.

El escenario social más marcado en la actualidad es la violencia, especialmente en los ámbitos escolares, el cual viene siendo un comportamiento producto de las relaciones y convivencia familiar que conllevan a los jóvenes a tomar actitudes dañinas contra ellos mismos y los demás, aunado al consumo de sustancias psicoactivas que aumentan el nivel de violencia en los ambientes donde se desenvuelven éstos jóvenes en edad escolar. En este sentido, los contextos de violencia escolar son bastante preocupantes porque dificulta el proceso de aprendizaje y proyecto de vida que se intenta crear en los jóvenes, conllevando al abandono, deserción, ausentismo y a largo plazo marginación de los grupos en el mercado laboral por estudios inconcluso, generando un deterioro social.

Según informe de la CEPAL(2017), uno de los países latinoamericano mayormente marcado por la violencia es Colombia, que junto a su conflicto armado ha ido buscando estrategias para mitigar el problema de la violencia. Los antecedentes violentos del país han influenciado en la sociedad significativamente, observándose en casi todos los espacios violencia asociada a pandillas, medios de comunicación, consumo de sustancias psicoactivas, agresiones entre pares y de género, lo cual produce a mayor complejidad homicidios y terrorismo en una sociedad.

El sistema educativo colombiano también ha sido implacablemente atacado por la violencia en las aulas escolares, y la Institución Educativa Antonio José Uribe no está exenta de este conflicto. Se observan dificultades de convivencia entre los estudiantes de varios cursos debido a factores determinantes como: socio-afectivo, socio-económico y socio-cultural, manifestándose de varias formas de violencia como el vandalismo, matoneo, robos, pandillas, consumo de sustancias psicoactivas; de igual forma, las deficiencias cognitivas observadas en los estudiantes por la falta de interés, atención y concentración; provocan la deserción y pérdida del año escolar.

Por otro lado, se observó en los padres de familia de la institución Antonio José Uribe falta de atención a sus hijos, posiblemente por situaciones de ruptura familiar, violencia intrafamiliar, hijos no deseados, madres muy jóvenes, hacinamiento, drogas, entre otras situaciones dificultando la ruta del aprendizaje del niño o adolescente, porque no existe un apoyo y orientación adecuada por parte de los padres, incluso manejan el concepto de una educación libre, donde el joven tiene derecho a tomar sus propias decisiones para formarse como persona, si bien es cierto que cada persona tiene derecho a elegir pero en caso de los menores de edad los padres deben ser responsables de ellos, deben orientarlos para que aprendan a elegir lo conveniente para sus vida. En este punto es importante resaltar que los jóvenes transitan una etapa crítica donde están en la búsqueda de su identidad y personalidad, y no poseen suficiente madurez cerebral para planificar y tomar decisiones proyectándose en las consecuencias de sus acciones. Por esta razón es importante que éstos adolescente puedan ser orientados adecuadamente por sus padres y docentes, ocuparlos para busquen actividades que les ayude a fortalecer y descubrir sus capacidades y vayan consolidando poco a poco como una persona capaz de ser autosuficiente, de enfrentar adecuadamente el conflicto y buscar soluciones adecuadas.

Entonces, de acuerdo a las observaciones se formula la interrogante: *¿Qué estrategia lúdica favorece los procesos de convivencia de los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe?*

Reflexionando sobre el panorama, si no se establecen medidas para mitigar los índices de violencia identificada, los establecimientos educativos serán afectados negativamente y por ende una sociedad. En base a esta reflexión, el estudio aborda la temática mediante el objetivo de diseñar un plan de actividades lúdicas para los estudiantes de la Institución Educativa Distrital Antonio José Uribe utilizando como medio las áreas artísticas y deportivas, para generar cambios comportamentales asertivos en la convivencia familiar, sociabilidad y lograr

evadir o disminuir el uso de sustancias psicoactivas y prácticas de violencia interna y/o externa.

El deporte y la aplicación de las áreas artísticas en los contextos escolares son actividades lúdicas que permiten incentivar la creatividad y fortalecer las capacidades y aptitudes de los jóvenes, haciendo un mejor uso de los espacios libre y disminuyendo al mismo tiempo las anomalías detectadas.

La relevancia del proyecto radica en el acercamiento del deporte y el arte en el ámbito educativo para abrir nuevas posibilidades creativas en los estudiantes, y así puedan armonizar ellos con su proceso de aprendizaje, armonizan la relación familiar y con la sociedad en general, lo cual los conllevará a la toma de decisiones acertadas para mejorar su calidad de vida a corto, mediano y largo plazo, de ahí la importancia de rescatar a estos niños, niñas y adolescentes de todos aquellos factores dentro y alrededor de la institución que los pueden afectar negativamente y que puedan producir en ellos la necesidad o el hábito de consumir sustancias psicoactivas, y crear problemas de vida constante.

Se pretende con el diseño del plan de actividades lúdicas la participación masiva de los estudiantes, además de, involucrar tanto a los padres de familia como a todos los miembros docentes y directivos de la institución educativa Antonio José Uribe. Las estrategias planteadas basadas en el arte y el deporte favorecerán el proceso creativo, cognitivo y comunicativo de las familias.

Como antecedente, el arte y el deporte son experiencias que ayudan a bridar espacios de aprendizaje significativos, convirtiendo la educación más divertida, atractiva y poco tradicionalista, lo cual permite un proceso efectivo de comunicación y disminución de la violencia. (Torres, Y., 2016)

Bajo la misma línea Beuys, J.(1995) Señala que el arte es un medio de comunicación, donde todo ser humano es capaz de ser un artista, donde el conocimiento y la experiencia procede del arte, un ser creativo por naturaleza. Por otra parte, el deporte es una herramienta positiva para

los estudiantes porque fomenta valores, responsabilidades, integración social, habilidades, disciplina y sobre todo porque activa funciones cerebrales importante para el desarrollo cognitivo (Cevedo, A., 2015).

Entonces, la introducción de estos dos conceptos como actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje ayudará a explorar la curiosidad del estudiante, a resolver conflicto y a la búsqueda de soluciones asertivas, logrando así el bienestar físico mental del estudiante.

El interés de diseñar un espacio lúdico y recreativo a través de diferentes actividades lúdico-recreativas es favorecer el desarrollo de las habilidades expresivas y creativas, como también la competencia actitudinal en relación a los procesos de interacción y convivencia de nuestros estudiantes con su entorno, generando espacios de creación para fortalecer su atención, observación y concentración con el fin de ampliar y establecer estrategias metodológicas de la enseñanza y el aprendizaje en el campo de la expresión plástica y la comunicación visual. En este sentido, la comprensión del espacio educativo, permitirá orientar la práctica pedagógica en la asignatura Artes Plásticas y Deportiva, proceso que se extiende en todos los grados y con el cual se intenta aportar una formación integral en sus competencias cognitivas, creativas y actitudinales.

Al respecto se han realizado diversos estudios que sustentan y justifican la investigación, como Cárdenas, D. (2015) quien elaboró un estudio en Medellín en la Fundación Universitaria de los Libertadores, titulado “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar”. El objetivo consistió en diseñar e implementar una estrategia lúdica que permita mejoramiento de la convivencia escolar y así fortalecer las competencias ciudadanas y las relaciones interpersonales.

El desarrollo metodológico de la investigación empleó acciones que mantuvo la lúdica y el juego como elemento histórico en la vida de la persona, incluso lo transformaron en una herramienta cultura para lograr la madurez del estudiante a nivel físico, emocional y social lo

cual definiría su comportamiento en la sociedad. Esta estrategia les permitió fortalecer los valores de la tolerancia, solidaridad y cooperación, lo cual es significativo para el mejoramiento de las relaciones interpersonales (Cardenas, 2015).

Lo anterior se vincula con el proyecto desde el punto de vista de la importancia de incorporar las actividades lúdicas (incluye tanto al deporte como al arte) en el proceso de aprendizaje como instrumentos que permiten consolidar valores que influirán en la capacidad asertiva de los estudiantes para relacionarse con su alrededor.

Bajo el mismo contexto, Mendoza, G. (2017) elaboró una investigación en Santa Marta en la Fundación Universitaria Los Libertadores denominada “La Lúdica y el Deporte como Estrategia de Integración Social en Niños del INEM Simón Bolívar de Santa Marta” cuyo objetivo fue reconocer la lúdica y las actividades deportivas como instrumentos pedagógicos para fortalecer las relaciones sociales entre los niños y disminuyéndose paulatinamente los comportamientos violentos y la desigualdad en los estudiantes.

La estrategia aplicada para resolver diferentes problemáticas demostró la necesidad de cambiar la mentalidad sobre la pedagogía en las escuelas, y encaminarla hacia una enseñanza más participativa y significativa. Los juegos lúdicos permitieron la participación, la captación de un mejor aprendizaje y fortalecimiento de lazos de amistad (Mendoza, 2017).

Desde la perspectiva lúdica y deportiva del estudio anterior, se apoya el proyecto en la necesidad de crear espacios lúdicos en los ambientes escolares para crear vínculos que permitan mejorar las relaciones interpersonales y disminuir las conductas agresivas.

El proyecto de grado Durán, Z. (2015) realizado en la Fundación Universitaria Los Libertadores bajo el título “El arte visual y el juego como medios para favorecer la socialización del pacto de convivencia institucional y la ley 1620 para mejorar el clima escolar, en los estudiantes del grado 501 del colegio villa rica I.E.D” planteó como objetivo socializar el Pacto o Manual de Convivencia del Colegio Villa Rica en el grado 501 Jornada mañana a

través del arte. Para tal fin, diseñaron y ejecutaron talleres de artes visuales, aplicando estrategias de aprendizaje autónomo, también hicieron uso del dibujo, pintura y arte dramático donde pusieron en escena estrategias para socializar el manual de convivencia, esto surgió debido a que los estudiantes observados incurrieron en situaciones violentas entre pares. Dichas estrategias visuales y dramáticas permitieron reflexionar a los estudiantes en su disciplina y a comunicarse más asertivamente, fomentando el respeto, valoración y aceptación de las diferencias.

Por otro lado, en un artículo científico en la revista Cognosis, el autor Shubert, P.(2018) lleva a cabo un estudio cualitativo en proceso denominado “Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos” en la primera fase del estudio culminada el objetivo fue identificar los factores que aportan las actividades lúdica en el campo educativo, obteniendo como resultados que las actividades lúdicas permiten el desarrollo de competencias técnicas y competencias ciudadanas, logró identificar aproximadamente 30 factores que aportan las actividades lúdicas, entre las más relevante fue la creatividad y el aprendizaje significativo, , participación y sociabilización efectiva.

Es evidente que los juegos, el deporte, toda aquella actividad lúdica es sana e instructiva, mediante estas estrategias innovadoras en el proceso de aprendizaje el estudiante comienza a pensar y actuar asertivamente. Por esta razón, el valor del arte y el deporte en la enseñanza van a consolidar en un joven la colectividad, participación, competición sana, recreación, respeto, buen rendimiento académico, resolución de conflicto, comunicación asertiva, entre otros aspectos que ayudaran a construir un adulto sano y estable emocionalmente.

Por otra parte, la prevención del consumo de sustancias psicoactivas en la actualidad se desarrolla como una preocupación y necesidad de abordar de manera inmediata en las instituciones educativas mediante estrategias mitigadoras del problema. Cabe acotar que la comunidad educativa presenta muchas dificultades hoy en día las cuales son de vital

importancia abordarlas para prevenir el consumo de sustancias psicoactivas, entendiendo que la escuela es un lugar que alberga sujetos con diferentes culturas y distintos intereses sociales, que enmarca sus manifestaciones a través de comportamientos.

El comportamiento violencia es uno de los más visibles en las comunidades escolares en la actualidad, entendiéndose el término de **violencia** como el uso intencional de la fuerza física contra uno mismo, un grupo o comunidad con el objeto de causar daños y trastornos en el desarrollo de la persona,(OMS, 2014). Aunque diversos autores señalan que la violencia es un término bastante subjetivo porque depende desde la perspectiva moralista, jurídica o civil, sin embargo, convergen que la agresión y violencia son dos caras iguales que han sido aceptadas en la sociedad como un mecanismo de control donde existe una hegemonía dentro de los grupos, quienes se justifican en el ejercicio de la violencia y el poder arbitrario para infligir el mayor daño posible (Vidal, 2008; Diaz, 2004; Blair, 2009).

No obstante, la violencia se explica también mediante varias teorías, pero en este caso cabe de manera muy precisa la teoría sociológicas, las cuales atribuyen este tipo de conductas agresivas a variables ambientales y del contexto social como la familia(Ovejero, 1997). La familia por generaciones ha sido núcleo de la sociedad, y las relaciones interpersonales de este núcleo van a definir los comportamientos de los individuos en el entorno externo. Al respecto, OMS (2014) explica que la violencia intrafamiliar es un contexto muy complejo que se fundamenta en sus patrones de creencias y culturales. Mientras tanto, Fernández(2013) a este acto de violencia lo define como “los malos tratos o agresiones físicas, psicológicas, sexuales o de otra índole, infligidas por personas del medio familiar dirigida a los miembros más vulnerables de la familia”.

Como es observable, la violencia intrafamiliar por lo general es infligida hacia los jóvenes adolescentes y niños, quienes manifiestan estos daños mediante conductas agresivas en sus medios externos como la escuela, mientras que otros van en búsqueda de salidas incorrectas

como el abuso y consumo de **sustancias psicoactivas (SPA)**, sustancias que alteran aún más el comportamiento de los jóvenes. Al respecto el gobierno colombiano señala la necesidad de promover de forma articulada e intersectorial la creación de un Plan Nacional para prevenir y atender el consumo de las SPA, especialmente en los jóvenes expuestos a una alta oferta de drogas (ODC, 2014).

Las SPA son aquellas que poseen la capacidad de alterar el sistema nervioso generando cambios en los estados de la conciencia, el pensamiento, ánimo, percepción que van a provocar conductas tanto pasivas como agresivas, siendo la última de mayor frecuencia. Estas sustancias pueden ser tanto sintéticas como naturales y las más destacadas en el mercado juvenil están entre las legales el alcohol y las ilegales la marihuana, cocaína, heroína y metanfetaminas (Alfonso, 2017).

Ante la preocupación social por el consumo y la oferta de las SPA, es imperioso emplear estrategias determinantes para lograr la reducción del consumo, el tiempo libre de los jóvenes deben ser ocupados a la brevedad posible con actividades de interés para ellos. Para entender el tiempo libre desde una perspectiva teórica-conceptual mediante una postura funcionalista se trata de entregarse con plena voluntad y consentimiento a un tiempo para descansar y divertirse con actividades que desarrollen su formación personal y liberación del automatismo del pensamiento, bajo este paradigma el tiempo libre encierra diversión, liberación del estrés y desarrollo personal (Dumazedier, 1987), lo cual concuerda con lo expuesto por Frederic Munné (1992) quien explica también que el tiempo libre es un descanso gozoso por sí mismo donde interviene la diversión, el placer de la recreación y desarrollo personal.

Desde una dimensión educativa y pedagógica, el tiempo libre es esencial para la formación del individuo, desde el humanismo la educación no tiene límites para enseñar, sigue al individuo, lo que significa que podemos aplicar múltiples estrategias que resulten efectivas para el aprendizaje del estudiante, incluso si no son bien vista ante la educación tradicionalista

(Puig & Trilla, 2000). La perspectiva constructivista refiere que el conocimiento no se transmite sino se construye, por lo tanto, a medida que el individuo haga va elaborando su propio pensamiento (Zamora, J., 1996).

Entonces, teniendo en cuenta las concepciones anteriores la lúdica es idónea como recurso educativo, es necesario salir un poco de los esquemas tradicionales y emplear otras estrategias que permitan un aprendizaje significativo en el individuo.

Según el Dr. Díaz filósofo, epistemólogo y pedagogo colombiano citado por Pérez, R. (2012) la **lúdica** “es una condición en la construcción de experiencias de vida y en el aprendizaje de conocimientos prácticos para el desempeño como ciudadano de la vida civil”. Esta condición permite al sujeto a interactuar en un contexto y construir una realidad que puede transformar la cultura. El mismo autor señala dos componentes esenciales para aplicar la lúdica, y estos se vinculan con la creación de situaciones y tiempos determinados para satisfacer las necesidades físicas y emocionales de los estudiantes.

Según Jiménez, C. (2015) la lúdica es un concepto muy complejo para definirlo, sin embargo el autor manifiesta que se trata de una actitud y predisposición para hacer frente a lo cotidianidad. Se trata de la forma cómo se relaciona el individuo con sus espacios, por supuesto disfrutando la sensación que les producen estas actividades de juego.

Entonces, es práctico describir que la lúdica es una actitud positiva y trascendental en la existencia del ser, porque en ella buscará la libertad de crear de modo que se desinhibe consigo mismo y le permite vivenciar lo cotidiano felizmente. Entre las actividades lúdicas destaca el arte, el deporte, la música, el baile, y todas aquellas actividades inocuas que produzcan gozo y desarrollo personal.

En esta investigación se toma en cuenta la artística y el deporte como actividad lúdica para disminuir la violencia en los ámbitos escolares y reducir o evadir el consumo de SPA. En este caso, la artística es una forma de expresión donde interviene la creatividad del ser humano,

mediante la artística el individuo expresa sus sentimientos, emociones y percepciones de vida (Paz, D., 2004), de esta manera el estudiante podrá fortalecer su creatividad y expresar sus sentimiento mediante actividades artísticas que le ayudaran a construir una perspectiva más racional, un desarrollo personal y por ende mejoraran sus relaciones con los demás y rendimiento académico.

Por otra parte, el deporte como recurso lúdico es un cultivador de la personalidad humana, practicarlo ayuda determinantemente en el desarrollo de la persona, ayuda a canalizar, condicionar, organizar, dominar los impulsos y todos aquellos fenómenos que construyen la personalidad. En este sentido el deporte va a facilitar el contacto real con lo exterior, brindará alternativas, diversidad de pensamientos y desarrollo no solo de sus condiciones físicas sino de las actitudes para enfrentar la cotidianidad (Cagigal, J.M, 1966).

Diversos a psicólogos describen al deporte como un espacio heterogéneo muy amplio, donde se integra tanto lo físico como la estimulación intelectual, emocional y valores. Estas actividades refuerzan las relaciones sociales, el compañerismo, la solidaridad, la disciplina y sobre todo el trabajo en equipo (Hernández, S., 2018).

Es evidente que tanto el deporte como el arte son recursos indispensables que deben ser incluidos cada vez más en las comunidades escolares, con vehículos que condicionan y permiten expresar y canalizar la forma de cómo los estudiantes se enfrentan a lo cotidiano, favorece plenamente el desarrollo y fortalecimiento de valores y persona.

Al respecto, Vigotky (1989) expresa que:

En los juegos cotidianos los niños descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido (p.142).

De acuerdo con Vigostky, el espacio lúdico construye y reconstruye el pensamiento y conocimiento de ser humano, tanto el arte como el deporte, crean espacios de libertad con sentido significativo a la creación de experiencias que mejoran las relaciones del individuo con el yo y con el mundo, cambia la perspectiva de entenderlo.

La Política Educativa para la Formación Escolar en Convivencia establecido por el Ministerio Nacional de Educación señala que la violencia es producto de la sociedad, no vinculado a comportamientos instintivos sino a expresiones de comportamientos alineados que se adquieren de la socialización, frustración y privación, por tal razón, se plantea una educación de paz mediante la revisión y ajustes pedagógicos y curriculares para proyectos educativos basados en la resolución de los conflictos, adaptar los recursos a las necesidades de valores, derechos, convivencia, democracia y civismo. Para esto es necesario capacitar docentes y agentes educativos con competencia de paz (Ministerio Nacional de Educación, 2013).

En este sentido la Ley General de Educación establece que “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”. En concordancia con lo establecido legalmente si es necesario adoptar nuevas estrategias pedagógicas como la inclusión de la artística y el deporte para dar cumplimiento a un desarrollo integral del estudiante, entonces habrá que corregir la malla curricular para hacerla más adaptativa a las necesidades de los jóvenes y niños como parte de sus derechos establecidos en el Código de la Infancia y la Adolescencia(2006), donde se demanda el derecho a ser protegidos contra toda conducta dañina (art. 18), educación de calidad (art. 28), derechos a la recreación y participación cultural y artística junto a su familia en las instituciones educativas (art. 30, 31).

El código también abre la puerta a reflexionar sobre la Política de Artes dentro del modelo educativo, como herramienta que permiten el desarrollo de competencias para la vida en los colombianos al dimensionar los campos de interacción de las artes y los beneficios de las

mismas.

Otros de los entes que fomenta y apoya la inclusión del arte y el deporte en los espacios educativos es el Ministerio de Cultura quien proyecta su horizonte en el arte como una experiencia y pensamiento del ser humano, el cual es entendido por este organismo como un derecho cultural, este debe estar enmarcado en la diversidad, interculturalidad y respeto por la diferencia. Asimismo, el Ministerio manifiesta que el arte visual les posibilita a los estudiantes violentados un espacio donde pueden exteriorizar su realidad desarrollando conocimientos y valores (Ministerio de Cultura, 2018).

Finalmente, la Constitución Política de Colombia reconoce en su artículo 52 la recreación y el deporte como actividades estratégicas que permiten aprovechar el tiempo libre el cual mejoran la salud y favorece la formación integral de la persona (Asamblea Constituyente, 1991).

Desde una visión internacional, el derecho al tiempo libre y a las actividades recreativas muestra que deben ser parte cotidiana del desarrollo humano, así lo plantea la UNICEF (2005). Analizando ambos contexto (nacional e internacional) la lúdica es una estrategia eficaz en los procesos de aprendizajes por el aporte significativo a nivel cognitivo, emocional y social que éste logra en el desarrollo de los estudiantes.

La introducción de las expresiones artísticas y el deporte promoverán una participación más activa y un desarrollo del pensamiento crítico, divergente y creativo en la Institución Educativa Antonio José Uribe si se adapta a las necesidades de los estudiantes. Para incluir estas actividades lúdicas dentro de los programas educativos se presentó una línea de investigación de representación social y cultural que consistió en la participación de los estudiantes en muestras de artes teatrales, pinturas, juegos deportivos, bailes, entre otros, para analizar las relaciones de poder y crear espacios adecuados.

El proceso metodológico se realizó en dos fases y la intervención pedagógica se aplicó a

partir de la identificación y aplicación de estrategias alternativas de solución como el arte y el deporte.

La primera etapa siguió un corte etnográfico porque permitió las observaciones descriptivas del comportamiento de los estudiantes, se conoció sus hábitos de estudio, su relación familiar, sus valores, proporcionando información válida para analizar el contexto e identificar estrategias pedagógicas adecuadas a la situación detectada.

La segunda etapa de la propuesta se enmarcó en una investigación-acción, donde se planteó el diseño de un plan de actividades lúdica para generar un bien colectivo en la institución, esto produjo cambio en los comportamientos de los sujetos analizados. El objetivo fue mejorar los contextos pedagógicos vinculando la lúdica en los espacios de tiempo libre para promover una libre participación y entablar un ambiente armónico de diálogo y desarrollar las potencialidades creativas y deportivas de los estudiantes.

Los estudiantes al ser sometido a la muestras deportivas y artísticas y ver el producto final de un proceso que podrían emprender inicialmente durante un tiempo corto como iniciación, se determinó la cantidad de jóvenes que desearon cambiar su estilo de vida. Después de este lapso, el proceso fue más largo manteniendo al grupo con actividades proyectadas a largo plazo y así obtener una muestra representativa que validara la propuesta para darla a conocer en la institución y al cuerpo docente y estudiantil.

La muestra control de participantes estuvo constituida por 20 estudiantes de la Institución Educativa Antonio José Uribe en edades entre 14 a 17 años, quienes manifestaron de forma libre la voluntad de participar en el estudio como prueba piloto.

Durante el proceso los estudiantes tuvieron el acompañamiento permanente de docentes del área de artes y deportes quienes en conjunto construyeron las bases de las actividades que ellos van a realizar, teniendo en cuenta su impacto y proyección. Durante este trayecto, se adaptaron

las necesidades de los jóvenes y se escucharon sus opiniones críticas para corregir oportunamente las estrategias aplicadas.

Para evaluar la propuesta se empleó una encuesta individual bajo consentimiento para determinar el agrado y falencias encontradas en dicha propuesta. La encuesta estuvo construida en dos secciones, evaluando la primera sección los juegos propuestos en los siguientes indicadores: diversión, dificultad, organización, creatividad, uso del material, efecto en el participante, interrelación, equidad y promoción de valores en una escala del 1 al 10, aplicando los siguientes criterios:

1 al 4: las actividades propuestas no cumplen con los objetivos deseados en el estudiante, requiriendo rediseño del plan.

4 al 7: las actividades cubren las expectativas del estudiante pero requieren de una evaluación para hacerla más atractivas a los jóvenes.

8 al 10: las actividades superan las expectativas del estudiante y promueven el interés de participación por un tiempo más prolongado.

La segunda parte evalúa las competencias del trabajo en equipo como responsabilidad, coordinación, compromiso, comunicación, respeto, cooperación, confianza, compañerismo, autoridad y satisfacción. Esta sección estuvo conformada por 10 ítems que permitieron identificar las dificultades del desempeño en los juegos en equipo en categorías de respuestas en escala de Lickert con los indicadores “siempre”, “a veces”, “nunca” (Ver anexo 1).

Estrategia de intervención: DEARTIST (Deporte y Artística) VIVIR Y SOÑAR

DEARTIST vivir y soñar, es una estrategia de intervención disciplinar que está encaminada al mejoramiento de la calidad de vida individual, familiar y social de los estudiantes del Colegio Distrital Antonio José Uribe. Surge a raíz de la necesidad de incentivar a los estudiantes para realizar diferentes actividades artísticas y deportivas que los haga descubrir habilidades desconocidas para ellos, talentos propios, desarrollar habilidades físicas y cognoscitivas, con el fin de evitar y evadir la deserción escolar, las calles, el consumo de sustancias psicoactivas, la delincuencia, y demás aspectos negativos en su proyecto de vida.

La estrategia está dispuesta en 6 pasos que consisten en lo siguiente:

1. **Diagnóstico:** consiste en la investigación preliminar de la población y la problemática más relevante que poseen en su entorno familiar y social los estudiantes.
2. **Socialización:** se trata de la sensibilización a padres de familia del programa y desarrollo de las actividades propuestas.
3. **Decisión:** es la implementación de la metodología y plan de acción para el desarrollo y permanencia de los estudiantes.
4. **Puesta en escena:** la realización de las actividades culturales, sociales, individuales, deportivas, donde se muestre el progreso individual.
5. **Evaluación:** Evalúa el proceso, para determinar fortalezas y debilidades.
6. **Mejoramiento:** Se desarrollan metodologías, actividades nuevas que vinculen más estudiantes al del grupo inicial, cultivando el progreso y talentos de todos.

Figura 1. Ruta de intervención



Fuente: Valenzuela & Riveros, 2019

Tabla 1. Plan de Acción

Título Proyecto: Educación Artística y Deporte como herramienta lúdica para mejorar la convivencia social, familiar, educativa. Evitando el consumo de sustancias psicoactivas y prácticas de violencia colectiva de los estudiantes de la Institución educativa Distrital Antonio José Uribe			
Representantes : Docente Andrea Valenzuela Alvarado Docente Ricardo Alfonso Riveros		Dirigido a: Estudiantes interesados del colegio Distrital Antonio José Uribe, de diferentes grados de secundaria inscritos a talleres de tiempo libre extracurriculares.	
Objetivo General: Implementar actividades artísticas y deportivas como estrategia pedagógica para los estudiantes, mejorando la utilización del tiempo libre realizando proyectos propios que le generen aprecio, gusto y creatividad proporcionando actitudes positivas ante la sociedad, la familia y su comunidad.			
Áreas: Artes - Recreación y Deportes		Fecha: 2019	
OBJETIVO	ACTIVIDAD	METODOLOGIA	RECURSOS
Utilizar su conocimiento y creatividad sobre los juegos de mesa, para transformar uno, dándole diferente forma y volumen, generando una nueva forma de juego.	Taller creativo volúmenes, Formas y colores	Se forman grupos para organizar y escoger el juego de mesa preferido para transformarlo y darle una nueva forma de juego, utilizando material reciclado y diferentes elementos que puedan utilizar para el desarrollo de la actividad	Docentes Estudiantes Salón de clase Material reciclado Papel Tijeras Pinturas Marcadores
Optimizar el espacio físico de la institución sembrando plantas de diferentes tipos, creando caminos de naturaleza y mejora del medio ambiente.	Crear materas, decorarlas y sembrar semillas creando un sendero para que el Día de la tierra hayan germinado	Teniendo en cuenta el día de la tierra se escogerá individualmente un tipo de semilla para sembrarla en un espacio específico del colegio, y así mismo se cuidara y mantendrá viva para su germinación	Docentes Estudiantes Semillas Tierra abono Materas Agua Espacio físico
Preparar bailes coreográficos y deportivos, obras de teatro, recitales, cuentos, exposiciones fotográficas, para ser presentado en la fecha específica del día de talentos para todos los integrantes del colegio	Proponer para el día del Festival de talentos, presentaciones de diferentes disciplinas culturales teniendo en cuenta el tiempo de ensayos y preparación.	Con ayuda de los docentes de las áreas artísticas y deportes, los estudiantes se apoyaran para crear sus trabajos culturales para el festival de talentos, implementado diferentes géneros musicales,	Docentes Estudiantes Música Escenografía Vestuario Cámaras fotográficas Papel

Implementar en la semana deportiva diferentes competencias cortas de diferentes disciplinas deportivas más representativas para la participación de los estudiantes en el deporte de su interés.	Recopilar la cantidad específica de estudiantes por deporte para realizar campeonatos cortos en el que ellos participen activamente.	Se realizan grupos por deporte como Futbol, Baloncesto, Voleibol, Patinaje, Tenis de mesa, para participar en campeonatos cortos durante la semana deportiva en la institución, teniendo en cuenta el reglamento oficial.	Docentes Estudiantes Escenarios deportivos Elementos deportivos Reglamento Jueces
--	--	---	--

Fuente: Valenzuela & Riveros, 2019

Tabla 2. *Evaluación y seguimiento de las actividades*

Actividad	Evaluación y Seguimiento	
Taller creativo volúmenes, Formas y colores.	Alta participación, logrando acercamiento y respeto por las diferentes ideas. Se observó un ambiente armónico y un descenso significativo de la agresión en el espacio.	Propiciar más espacios de socialización para fortalecer las relaciones interpersonales.
Crear materas, decorarlas y sembrar semillas creando un sendero para que el Día de la tierra hayan germinado	Se observó esfuerzo, dedicación y trabajo en equipo. Se admiraron ellos mismos de obtener logros por sus propias manos, se escuchó comentarios positivos y se notó la motivación de los jóvenes en seguir construyendo en base a su creatividad.	Fortalecer los espacios que permitan la socialización y trabajo en equipo.
Proponer para el día del Festival de talentos, presentaciones de diferentes disciplinas culturales teniendo en cuenta el tiempo de ensayos y preparación.	Se observó una alta y activa participación en el festival de talento, fluyendo muchas ideas por parte de los estudiantes. Aunque se evidenció en ciertos momentos pequeñas diferencias de opiniones, éstos lograron resolver el conflicto de manera eficaz, se obtuvo un aprendizaje significativo en la ruta de resolución de conflictos, sintiéndose un ambiente más de resiliencia.	Involucrar a los padres de familia en las actividades, para que los jóvenes se sientan apoyados y aún más motivados para presentarse en eventos culturales.
Recopilar la cantidad específica de estudiantes por deporte para realizar	Acudió alta población para participar en torneos deportivos, tanto del género femenino como	Crear más seguidos actividades deportivas con inclusión de los padres de

campeonatos cortos en el que ellos participen activamente.	masculino. Plantearon ideas de los principales deporte para el torneo. Se notó mayor interés por los varones y emoción por la competencia sana.	familia para fortalecer las relaciones familiares y disminuir las conductas agresivas dentro del núcleo familiar.
--	---	---

Fuente: Valenzuela & Riveros, 2019

Conclusiones y recomendaciones

De acuerdo al objetivo e implementación de la propuesta se plantearon las siguientes conclusiones:

El diagnóstico elaborado en la Institución Educativa Antonio José Uribe, evidenció falencias en el proceso de aprendizaje y necesidades de los jóvenes en cambiar un estilo de vida agresivo por un estilo más productivo y asertivo para mejorar su proyecto de vida y evadir el consumo de sustancias psicoactivas.

Dentro de los factores determinantes de las conductas violentas en los estudiantes se demostró la violencia intrafamiliar en primer lugar, el abandono de los padres y falta de atención e interés hacia los jóvenes, el abuso conllevó a estos adolescentes a refugiarse en salidas como el consumo de sustancias psicoactivas.

Los espacios recreativos diseñados para los jóvenes generó un cambio en su comportamiento actitudinal, las relaciones interpersonales fueron más asertivas, hubo una disminución notable de la violencia durante las actividades y se asentó un ambiente armónico y pacífico en el proceso creativo.

Las actividades didácticas permitió a los estudiantes reflexionar y canalizar de mejor forma sus niveles de violencia, lo cual influyó positivamente en su entorno convivencial y produjo un cambio actitudinal, lo cual fortaleció el valor de la responsabilidad y respeto, así mismo activó un contexto socio-afectivo durante el aprendizaje, la exploración de la creatividad y proporcionó experiencias agradables y gozosas para ellos.

Se obtuvo una experiencia significativa y creativa del aprendizaje mediante los recursos utilizados para las composiciones artísticas. El arte y el deporte fueron estrategias que permitieron en el adolescente evolucionar y desarrollar sus facultades y competencias, cultivar

valores y compromisos tanto con ellos mismos como con los demás. Reflexionaron sobre la importancia de trabajar en equipo para obtener mayores logros, aceptando la diferencia de cada persona.

A continuación se realizan las siguientes recomendaciones dirigidas a la Institución educativa Antonio José Uribe.

Trabajar el proyecto de forma transversal con todas las asignaturas, con el fin de que sea aplicable en el proceso de aprendizaje de todos los estudiantes.

Canalizar el proyecto de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, y sea un estilo de vida que decida el joven incluir en su proyecto de vida.

Continuar el programa para los estudiantes implementando mejoras en sus estrategias.

Incluir a los padres de familia en las actividades deportivas y artísticas de los estudiantes con el fin de fortalecer el vínculo familiar y sus relaciones.

A los docentes:

Ser más flexible en el proceso de enseñanza, y concebir a las actividades lúdicas como un eje significativo en dicho proceso.

Adaptar los juegos lúdicos a las necesidades de los jóvenes y crear experiencias significativas que ayuden a desarrollar su proceso cognitivo y desarrollo personal.

Despertar el interés de los estudiantes con actividades llamativas que produzca gozo y fortalezcan los valores de la disciplina, el respeto, la responsabilidad, la colaboración. Solidaridad y trabajo en equipo.

Lista de referencias

- Alfonso, C. (2017). *Instituto Nacional de Salud*. Consumo de sustancia psicoactivas con énfasis en inyectables. Recuperado de: https://www.dadiscartagena.gov.co/images/docs/saludpublica/vigilancia/protocolos/p2018/pro_consumo_psicoactivas_2018.pdf
- Asamblea Constituyente. (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá.
- Beuys, J. (1995). *Cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta*. Madrid: Visor.
- Blair, E. (2009). *Aproximación teórica al concepto de violencia: avatares de una definición. Política y Cultural*. Madrid: Otoño.
- Cagigal, J. (1966). *Deporte, pedagogía y humanismo*. Madrid: COE.
- Cardenas, D. (2015). *Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia escolar*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/416/CárdenasOchoaDelcyElcid.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Cavedo, A. (20 de abril de 2015). La importancia de incluir el deporte en la educación. *El Tiempo*.
- Código de la Infancia y la Adolescencia. (2006). *Ley 1098*. Recuperado de https://www.oas.org/dil/esp/Codigo_de_la_Infancia_y_la_Adolescencia_Colombia.pdf
- Díaz, A. (2004). *Prevención de la violencia y la lucha contra la exclusión desde la adolescencia. La violencia entre iguales en la escuela y en el ocio*. España: Instituto de la juventud.
- Dumazedier, J. (1987). *Ocio y sociedad de clases*. Barcelona: Fontanella.
- Duran, Z. y. (2015). *El arte visual y el juego como medios para favorecer la socialización del pacto de convivencia institucional y la ley 1620 para mejorar el clima en los estudiantes*

del grado 501 del colegio Villa Rica IED. Fundación Universitaria de los libertadores.

Recuperado de: <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/5112015>

Fernández, A. (2013). *Violencia Doméstica*. Madrid: Ministerio de Sanidad y Consumo.

Hernández. (2018). *Deporte y personalidad*. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20140828/54414439029/deporte-y-personalidad.html>

Jiménez, C. (2015). *Hacia la construcción del concepto de la lúdica*. Recuperado de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwj149XqZ7jAhWDq1kKHfuXBosQFjABegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Fwww.neuropedagogialudica.com%2Fbotones_otros_ensayos%2FHACIA%2520LA%2520CONSTRUCCION%2520DEL%2520CONCEPTO%2520DE.doc&usg=AOv

Mendoza, G. (2017). *La Lúdica y el Deporte como Estrategia de Integración Social en Niños del INEM Simón Bolívar de Santa Marta*. Fundación Universitaria Los Libertadores
Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1138/mendozagustavo2017.pdf?sequence=2>

Ministerio de Cultura. (2018). *Mincultura*. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/Paginas/default.aspx>

Ministerio Nacional de Educación. (2013). *Política Educativa para la formación escolar en la convivencia*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-90103_archivo_pdf.pdf

Munné, F. (1992). *EUMED*. Debate teórico en torno al tiempo libre y ocio. Recuperado de: www.eumed.net/tesis-doctorales/2009/mavg/El%20debate%20teorico%20en%20torno%20al%20tiempo%20libre%20y%20ocio.htm

- ODC. (2014). *Informe final del consumo nacional de sustancias psicoactivas*. Recuperado de https://www.unodc.org/documents/colombia/2014/Julio/Estudio_de_Consumo_UNODC.pdf
- OMS. (2014). *Violencia y Salud Mental*. Organización Mundial de la Salud. Recuperado de: <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/11/Violencia-y-Salud-Mental-OMS.pdf>
- Ovejero, A. (1997). *El individuo en la masa. Psicología del comportamiento colectivo*. Madrid: Ediciones Nóbel.
- Paz, D. (2004). *La creatividad condición vital en los seres humanos y las organizaciones*. Recuperado de: <http://www.iacat.com/Revista/recrearte/recrearte02/douglas01.htm>
- Pérez, R. (2012). *Actualización del Área Lúdica*. Recuperado de: <http://galeon.com/rossyperezludica/sistareal.pdf>
- Puig. (2000). *Pedagogía del ocio*. Barcelona: Alertes.
- Shubert, P. (2018). Factores que aportan las actividades lúdicas en los contextos educativos. *Cognosis, III* (2), 93.
- Torres, Y. (2016). *La intervención arteterapéutica en el ámbito educativo: una herramienta para la solución de conflictos*. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Trucco, D. (2017). *La violencia en el espacio escolar: América Latina*. Argentina: CEPAL.
- UNICEF. (2005). *Convención sobre los derechos del niño*. Recuperado de [http://www.unicef.org/lac/CDN_version_para_jovenes\(2\).pdf](http://www.unicef.org/lac/CDN_version_para_jovenes(2).pdf)
- Vidal, F. (2008). *Los nuevos aceleradores de la violencia remodelada*. Madrid: Reflexiones Comillas.
- Vigotsky. (1989). *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Zamora, J. (1996). *Constructivismo, aprendizaje y valores. La construcción de la racionalidad científica una visión genéticoepistemológica*. Bogotá: Orión.

Anexo 1: Instrumento de evaluación

Instrucción: Marque con un “X” la calificación en una escala del 1 al 10 de acuerdo a cómo se sintió usted en las actividades realizadas.

Parte I: Evaluación de las actividades												
Instrucción: Marque con un “X” la calificación en una escala del 1 al 10 de acuerdo a como se sintió usted en las actividades realizadas.												
Escala	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Nivel de diversión												
2. Nivel de dificultad												
3. Organización												
4. Creatividad												
5. Uso del material												
6. Relación con los demás												
7. Trabajo en equipo												
8. Igualdad												
9. Efecto positivo en el participante												
10. Inclusión de valores												
Parte II: Evaluación del trabajo en equipo												
Instrucción: Marque con una “X” la categoría que usted cree como se comportó su equipo.												
	Categoría	Siempre	A veces	Nunca								
1. ¿Asignaban responsabilidades a cada integrante del equipo para complementarse en una meta en común?												
2. ¿Existió un canal abierto y honesto de comunicación donde se respetaron las diferentes opiniones de cada uno de los integrantes?												
3. ¿Sintieron confianza en sí mismo y en los integrantes del equipo para cumplir las metas de las actividades?												
4. ¿Considera que hubo cooperación durante los juegos y actividades?												
5. ¿Sintió coordinación de su equipo para lograr las metas?												
6. ¿Respetó a sus compañeros y aceptó sus equivocaciones, si las hubo?												
7. ¿Todos los integrantes estaban comprometido con los objetivos de las actividades y juegos?												
8. ¿El equipo dio su mayor esfuerzo en todas las actividades asignadas?												

9. ¿Hubo abuso de la autoridad del líder del equipo?			
10. ¿Sintió satisfacción durante las actividades en equipo?			

Fuente: Valenzuela & Riveros, 2019

Anexo 2: Evidencia fotográfica

			
Proyecto lúdico y recreativo diseño y construcción	Proyecto tiempo libre manejo de juegos en espacios libres	Festival de talentos música, canto, baile, Fotografía y técnicas de expresión gráfica	Taller mural Tema: ciencia, arte y tecnología
			
Taller creativo volúmenes Formas y colores.	Taller de modelos reciclar y elaborar objetos para el uso	Día del Halloween disfraces de personajes y sus bailes.	Día de la tierra. Elaboración materas Y decorarlas al tema.
			
Festival de talentos	Día del género baile folclórico tradicional.		

Fuente: Valenzuela & Riveros, 2019